

オンラインワークショップにおける自己内対話と協働の意義と方法

西村 美東士

はじめに

筆者は、自己のホームページにおいて、「学生が深く学び、仲間と深め合い、つながり、広がるための学習・参画拠点」として ICT コーナーを開設し、その成果を S 女子大 S 学科のキャリア教育の成果として発表した。他学生の記述をリアルタイムに一覧形式で見ることができることが、交流ツールとして有効であることは明らかになった。他方、その交流が、自己内対話の遮断として機能する場合も考えられた。その結果から、自己内対話か、協働かという学生ごとの志向の影響の大きさが示された（西村ほか、2012）。

その後、コロナ禍の中で、ワークショップ型授業についても ICT を活用したオンラインでの実施を筆者は試みた。そこで導入したのが Google ドライブである。これは、受講学生にフォルダのアドレスを送ることによって、各学生が自分のパソコン（スマホでも可能）から同じファイルにアクセスし、ファイルをいちいち保存・終了しなくても、全員同時に書き込みができるシステムになっている。

それが協働に果たす効果は抜群なものがある。本稿では、このシステムを活用したワークショップの意義と方法について検討したい。

1 ワークショップの新たな意義

1.1 ワークショップにおける教育目標の設定

ジェネレーターとは「生成するもの」という意味であり、市川力と井庭崇はこのコンセプトのもとに、ワークショップによって、教育の枠を超え、自ら探究し、創造する社会をつくる新たな学び、生き方のスタイルを提案しようとする。ジェネレーターは多くの場合、見えないなりゆきを追ってゆくので、そもそも場をまわせない。見通しはまだないし、何から語ってよいかもはっきりしない。コミュニケーションをとるだけでは解決しないケースに直面している。だから、語る前にあてもなくどこかをふらついたり、自分が感じたことを素直に出して、とりあえず何かやってみることから始めたりせざるを得ないのだと言う（市川、井庭 2022）。

筆者は考える。ワークショップなどの場合、教師でも「教える」という枠組みから自由になって、ジェネレーターのように子どもたちのワークに「巻き込まれてみる」ことも、新しい価値の生成にとって有効なときもあるのだろう。これまでの体験から、筆者も確かにそう思う。しかし、教育の場で指導者として関わる場合に、教育目的が「見える化」されないまま、そして、「教育目標」を設定しないまま、スタートすることができるのだろうか。同書の言うように「見えないなりゆきを追ってゆく」ということは、ワー

ワークショップにはよくあることであり、同書の言う「ワクワクする創造的な世界」も共感できる。教育は、価値の伝承だけでなく、新しい価値の生成をするところに大いなる魅力がある。ワークショップでせっかく盛り上がって歓声が聞こえても、ワークショップの楽しさになれていない教師が「まじめにやりなさい」と水を差す発言をするのを聞くと、筆者はいたたまれない気持ちになる。

しかし、教育において、指導者が、スタートからワン・オブ・ゼムであって、目的も目標ももっていないなどということは、授業においてはありえないと筆者は考えている。ワークショップにおいて教育目標を掲げて、「ワクワクする創造的な世界」を追求することによって、教育的意義を追求したい。

1.2 パソコン通信の交信内容に見られたMAZEの知的刺激

筆者は以前、①孤立化、②没主体化、③物神化というパソコン利用の3つの逆機能を指摘し、それを打開するムーブメント（社会的運動）としてのパソコン通信における新しい知のあり方を次のように評価した。①ボランタリズム化、②アマチュア化、③個別化、④雑多化、⑤民主化、⑥非体系化。そして、そこで形成される「電子的仮想空間」を媒体とする新しい（偶発的学習の）集団がどのような意味でトレンドリーなネットワークなのかを考察した（西村、1989）。

また、筆者は、パソコン通信でやりとりされる「ミスマッチ、アバウト、ジグザグ、イージー」の情報から、各自は最初、気づかなかつたけれどもじつは必要だったという情報を発見している点を指摘したことがある。頭文字を並べると「MAZE」になる。誤解の積み重ね、いい加減、迷走、気楽などの特性をもつパソコン通信には、硬直化した情報内容にはない知的刺激がある。そういう「迷路」としての学習手段を、「いま求めている情報を能率良く獲得するためには不都合に見えても、創造的学習にとっては有効なツール（道具）」として評価した（西村、1991）。

今日のSNSでは、若者は、「同調のコミュニティ」に甘んじているように見える。オンラインワークショップにおいては、やみくもな同調を超えた「迷路」としての知的刺激を体験させるようにしたい。そこでは、今日のSNSの「いいね」とは異なる、根拠と責任を伴ったレスポンスによる「協働」が生まれると考えたい。

1.3 自己内対話時間の保障

筆者は、ワークショップ型授業において、次のような学生の記述を得た。「価値観の違いという一言で、何もかもすまされてしまう。その言葉は人を理解することを拒否する言い訳のように聞こえる。午後の授業では、そんな言葉をなくせる人間関係の方法を知りたい」とした学生が、ワークショップの終わりでは「今、何か考えがまとまりそうと思っているときに別のことを言われてわからなくなったりした」と書いてきた。これに対して、筆者は次のように考察した。このような先まで見ている学生には、一斉参加型のワークショップだけでなく、自己内の深い思考のための静寂の時間が必要だといえる。ワークでの他

者との交流がかえって自己への気づきにとって邪魔になる場面もあると考えられる（西村、2000）。

後述クドバスでは、1 人でおおよそ 20 枚もの「能力カード」を書かなければならない。そのカード書きの時間は、学生に対して「自己内対話」を促す効果があると考ええる。大学授業において、教師の発言のノート取りだけに終始してしまう学生に対して、ある仕事に必要な能力を自己の思考内で「分解」して書き上げさせることは、重要な教育効果をもたらすものとする。

筆者は、対面式の 1 コマのクドバス授業の教師と学生の 170 件ほどの発言とそれに伴う空白無音時間の記録（筆者のホームページに詳細を掲載）を、図 1 のとおり分析した（西村、2006）。

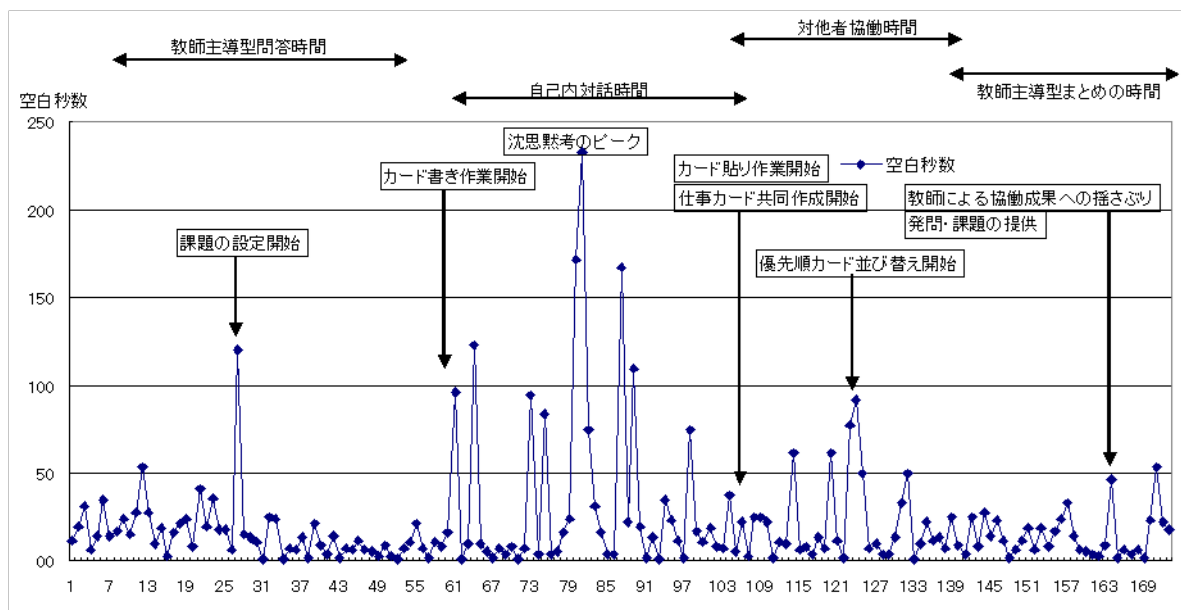


図 1 教師の指導内容と空白時間

20 枚もの能力カードを書くことについて、「そんなに書かなければいけないの」と言った学生に対して、私は次のように発言している。

そう。だからあまり大きな書き方でなくて、具体的に書いたほうがいいみたい。産もうとする態度がとれるなんていうのは、大きく書きちゃうとそれだけで終わっちゃうものね。（学生 1：どんなことを書いたらいいんですか。） 良い産婦人科医を知っていると。（学生 1：出産にまつわること。） そうだね。知っていないと安心ができないでしょう。（学生 2：料理とか。） 関係があるのなら書いていいけど、関係ないように思うけど。どうして。料理が上手くできるとどうなるの。（学生 2：栄養とかわかるから。） そうか、はい、はい。それはすごくいいんじゃない。でも、具体的に書いたほうがいいね。子供の成長に良い料理のしかたを知っている、良い料理をすることができるみたいな、そんなふうに書いてください。（発言 66 秒、空白 205 秒）

次の学生の質問まで、3 分以上の「自己内対話」としての空白時間が保障できたことになる。その意義について、前掲論文において筆者は次のように考察した。

とくに保育士、教員を志望する学生に対しては、出産自己決定のために必要な能力として「産もうとする態度がとれる」という「正解」を書いて終わりにしてしまう態度を卒業時まで改めさせなければ、子育て支援者としての資質として問題があると言わざるを得ない考える。

また、職場の課題解決のための研究は、対他者体験だけでは進めることができない。ときには孤独な自己内対話が必要になるであろう。正解が与えられない課題について、職業生涯にわたってこれを研究し続けようとする態度は、専門的職業に就こうとするすべての学生にとって求められるものと考ええる。

アクティブラーニングの重要性が叫ばれているが、そこでの「主体的、対話的で深い学習」（中央教育審議会答申「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について」平成 28 年 12 月 21 日）とは、他者との対話や協働だけでなく、深い自己内対話を伴うものと考えられる。その点で、筆者は、オンラインワークショップにおいては、「カード書き」などにおいて、雑音の少ない自己内対話の時間を確実に確保しやすいといえる。

2 ワークショップの方法と成果

2.1 第一印象ゲーム

第一印象ゲームの概要は次のように説明する。「自分は第一印象でどのように見られているか、他人に対する自分の第一印象はどのくらい当たっているか。テストしてみましょう。あとで。それぞれの人が正解(自分の好み)を発表します。1つの正解で 20 点ですから、それぞれの相手一人についての満点は百点になります」。

進め方は次のように説明する。「まず、最初に 1 番の人から名前（愛称）を言い合って、それを各自の用紙に書き込みます。①沈黙の個人作業（おしゃべりしてもかまいませんが……。考え込んでもしかたありません。顔を見ながら第一印象で）。②正解発表と各自採点（ワイワイガヤガヤやりましょう。可能な限り理由をつけて自分の正解を発表してください。好きな色の理由は難しいですが）。③採点結果発表（自分の存在に関心をもってもらえる。点数のほか、当たった項目、意外だった項目を発表します）。④全体発表（最高最低得点、被得点、話し合いの内容を 1 分ぐらいで発表）。

そして、「本時の目標」については、次の 3 つを知らせる。

- ① 他者に関心を持たせる自己紹介の進め方を知っている。
- ② 自分の「自分らしさ」の内容を相手に説明できる。

③ 他者を、自分のではなく、相手の「準拠枠組」から理解する方法を知っている。

ワークは図 2 のように Google ドライブのスプレッドシートを利用した。口頭だけでなく、それぞれの人が自分についてどのように回答したかを各人のタブで確認することができる。

『第 1 印象ゲーム』用紙 出典 坂口順治「実践・教育訓練ゲーム」日本生産性本部					
			A	B	C
		名前			
好きな季節	春夏秋冬	正解	春	秋	秋
		得点			
好きな料理	和食/洋食/	正解	和食	洋食	和食
	中華/エスニック	得点			
やってみたい	タレント/作家	正解	作家	タレント	タレント
職業	実業家/総理大臣	得点			
行きたい外国		正解	イタリア	アメリカ	ハワイ
		得点			
好きな色		正解	深緑	黄色	黒
		得点			

図 2 第一印象ゲーム用紙（正解結果）

参加した学生は次のようにコメントした。「最初はたんなるレクリエーションだと思って参加した。だが、なんでそれが好きなのかという理由も知れたりして、深層の理由を知ることができた。そして、相手のことも知れるが、自分の価値観も再認識できるなと思った」。

教師はワークの最初に教育目標を提示するが、それがそのまま学生に受け入れられるわけではない。他者との相互理解の体験を通して、学生一人一人が、教師が提示した教育目標を血肉化するのだと考えたい。

2.2 オンラインクドバス

最近の「生きる力」「非認知能力」などの議論や「新しい能力論」は、教育側だけでなく、雇用者側や世論を含めて、盛んに主張されるようになってきている。これらの能力論に基づくと、現場での必要能力からかけ離れた目標が観念的、演繹法的に「抽出」され、恣意的に並べられる結果になりがちである。これに対して、クドバス（CUDBAS=Curriculum Development Method Based on Ability Structure）（森和

夫、1991)では、職業人が必要と感じている当該現場での能力をすべて(能力カードとして)リストアップし、それらを帰納法的に(いくつかの仕事カードとして)構造化するため、全体像を把握することができる。そこで5~6人程度で2、3時間で作成したクドバスチャートが、該当する現場の他のメンバーに承認され、追加の能力カードはほとんど出されないということをわれわれは経験している。このように、現場に限って言えば、必要能力をほぼ完璧に網羅し、構造的に「見える化」するクドバスの威力は大きなものがある。これが提示されていない職場で、能力獲得目標が不明確なままに、「自分にはこの仕事があるのだろうか」という漠然とした悩みを抱える職業人にとっては、クドバスの導入は自己のスキルアップの展望を、育成者にとっては職員が主体的に参加できる人材育成の方向を、それぞれ「見える化」する結果につながるといえる。

筆者はクドバスを大学授業(対面)に適用し、「高校生の子をもつ親の学習プログラム」を作成させた(西村、2005)。その成果に基づき、新たに Google ドライブのスプレッドシートを利用し、図3のとおり、オンラインでクドバスチャート「公立小学校PTA役員に必要な能力」を作成させた(筆者のホームページに詳細を掲載)。

各自の自己内対話の結果である能力カードを、オンラインでの対話を通して、仕事別に分類し、重要順に並べ替える。これらの作業の過程が、各自のパソコン上で可視化される点と、作業経過に伴う学生の発言が動画として記録され、授業研究に役立つという点が、オンラインワークショップのメリットとして注目に値すると考える。

2.3 自己相対視トレーニング

自己の生き方を説明できるようになることは、学生の自己成長にとって大きな意義をもたらすと考えられる。それは、将来の指導者にとって、貴重な学習になるに違いない。筆者は、そのために次のような問いを発し、これを学生に回答させた。

問いは次のとおりである。

- ① 仕事＝生活における仕事の割合は/働くことはつらいことか/楽しい仕事はあり得ないか/どうだったら楽しいのか/仕事はクリエイティブではないか/感想/会社の上司はいい人がいないか/従わなければ金はくれないのか/どう働きたいか(現実無視の場合)/何を仕事にしたいか/仕事に就けないのは自分のせいなのか/自分の理由/分析
- ② 関係＝生活の基盤は何か、人か、地域か、他者か/社会にどうやって貢献するか/社会は自分とどんな関係か、仲間か、上司か、部下か/他者との付き合い方はどうか/分析/人を大事にすることが人を傷つけてしまったことはあるか/前向きに取り組める人はうらやましいか/なぜ、社会にアプローチしないのか/他者が悪くて自分は悪いのではないと思うか/社会はどうして自分を受け入れないのか/せめぎ合うことはできないのか/社会のイメージは何か/金かマインドか、何が中心で世の中回っているのか/大事なものは金か時間か自分か/分析

1st Stage CUDBAS チャート											
分析対象	人物の名称	公立小学校PTA役員									
	働いている場所環境など	公立小学校	職場・組織の理念 職場のコンセプト				学校と協力してよい教育環境をつくる				
	職場での立場と役割	出席できない人も含めて参加できるようにする	職場の課題				個人完結型の親が多い				
	その人物の主な業務	通信・会議・連絡	その人物の基本的考え方				みんなを引っ張っていく				
	その人物の働いている仕事ぶり	愛されている・頼りがいがある・その気にさせる・楽しい	その人物の抱えている課題				参加してくれない				
CUDBAS オンライン作業テーブル 2 カード分類・縦横配列											
	仕事	能力									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	状況を把握して今と向き合う	地域にある自然や施設等の資源を把握している。	地域に住む世帯の生活範囲を知っている。	地域にあるコミュニティを把握している。	保護者や子どもにも対応する機会と時間の使い方を把握することができる。	地域や学校、各家庭の学習状況に対する傾向や違いを知っている。	学校や家庭、地域などが求めていることを知っている。	親や生徒の声を積極的に聞くことができる。	さまざまな家庭の状況を把握している。	地域にどのような施設があるかを知っている。	地域のコミュニティがある程度知っている。
2	目標を持って活動をする	家庭や学校が求める子育て支援を知っている。	家庭・学校の双方の意見を取り入れることができる。	学校と家庭の双方の意見に関する課題を知っている。	子どもの好きなもの・流行っているものを知っている。	通信や連絡における様々なツールを知っている。	できないことは「できない」とはっきり言うことができる。	できないことがあっても代替案や折案案を考えた提案をすることができる。	できないことがあっても代替案や折案案を考えた提案をすることができる。	最後に役目を知ることができる。	役目に関することができる。
3	多くの人と交流し、信頼関係を構築する	職場・組織の理念を踏まえて活動すること。	ほうれんそくを実行できる。	活動を途中で投げ出したりせず、最後までやり遂げることができる。	不確かな情報に惑わされない。	目標に沿って話し合いができる。	目標を定め、計画し行動できる。	ミスをしたことに対して責任を持つことができる。	最後まで役目ですすやり遂げることができる。	目標に向かって話し合いをマネジメントすることができる。	目標を明確に定めることができる。
4	どんな人でも受け入れる	多くの人と交流し、信頼関係を構築する。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。
5	皆でつくりあげる	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。
6	柔軟な考えで対応をする	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。
7	リーダーシップをとる	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。	相手の性格や得意不得手を理解し、作業を割り当てること。

図3 クドバスチャート「公立小学校PTA役員に必要な能力」

- ③ 生き方＝最も関心を持っているのは何か/何が目的か/生きる目的は何か/期待は何か/生きる意味は何か/運命はあるか、宿命はあるか/自己発揮はできるのか/自分は周りの人にどう見られているのか/意思表示はできるのか/本当はできるのにできないのか/自分もどかしく感じることがあるか/自分は何者か/両親がいなくなったら、金がないときはどうするか/自分はどこから来たか/満足感を何によってもたらすか/どんな人生を送りたいか/分析
- ④ 見通し・将来・未来＝2年後、5年後の自分の姿は何か/未来は誰が与えるのか/自分の子供には何を伝えたいか/豊かな未来や豊かな成果とは何か/分析

学生は、Google ドライブのスプレッドシートで、自分と他の学生の回答を振り返ることによって、自己を相対的に見ることができるようになる。これについては、各ジャンルの終わりに「分析」の項目を設け、教師の助言のもとに、気がついたことを言語化させた。

3 今後の課題

他学生の記述をリアルタイムに一覧形式で見ることができることは、とくに大人数授業の場合は交流ツールとして有効であると考えられる。しかし、その交流が、自己内対話の遮断として機能する場合も考えられる。

自己内対話と協働は、大きく言えば、それぞれ個人化と社会化の方向であり、これを統合的に発展させることが今後の課題となるだろう。

ワークショップの場面において、学生の協働（課題設定等）→自己内対話（カード書き込み等）→口頭コミュニケーションによる協働（カテゴライズ作業等）→協働+自己内対話（振り返り）というプロセスに関して、授業分析を通して、自己内対話と協働の相乗的促進のための、評価付与、揺さぶり、新たな課題提示などの教師の指導行為の方法と効果を検討する必要がある。

〈文献〉

市川力、井庭崇 2022 『ジェネレーター～学びと活動の生成』学事出版。

森和夫 1991 「職業能力の分析に基づく職業教育カリキュラム開発の方法－職業能力の分析に基づく職業教育カリキュラム開発の方法」『職業訓練大学校紀要』第 20 号。

西村美東士 1989 「パソコン・パソコン通信と青年－成熟したネットワークとは何か」高橋勇悦編『メディア革命と青年』。

西村美東士 1996 「生活講座－ネットワークのつくり方」山本慶裕編『学びのスタイル』玉川大学出版部。

西村美東士 2000 「ワークショップ型授業の構成要素とその効果－学生の自己決定能力を高める授業方法」大学教育学会『大学教育学会誌』22 巻 2 号。

西村美東士 2005 「クドバスを活用した子育て学習の内容編成－高校生の子をもつ親のために」聖徳大学生涯学習研究所紀要『生涯学習研究』3 号。

西村美東士 2006 「出産・子育ての自己決定能力を育む大学授業の方法と効果－女子学生（未来の母親）の社会化を支援する技法」聖徳大学 FD 紀要『聖徳の教え育む技法』1 号。

西村美東士、林史典、清水英男、長江曜子、斉藤豊、齊藤ゆか 2012 「生涯教育文化学科キャリア教育における ICT 利用の効果－自己内対話と相互関与を相乗的に深める方法」私立大学情報教育協会『ICT 利用による教育改善研究発表会資料集』

若者文化研究所ホームページ (<http://mito3.jp>、2023 年 1 月 31 日閲覧)

若者文化研究所ホームページ 「ICT センター」

(<http://mito3.jp/ccc>、2023 年 1 月 31 日閲覧)

若者文化研究所ホームページ 「生涯教育文化学科ワーク・ゲーム集」

(http://mito3.jp/ccc/04_game.html、2023 年 1 月 31 日閲覧)